

Naufragés

Dans ce jeu de rôle, les joueurs interprètent des personnages qui sont arrivés un jour sur une île tropicale et sont désormais incapable de s'en échapper.

Les véhicules sont en panne, la météo conspire contre les bateaux, personne ne semble rechercher les personnages !

Figurants

L'île est occupée par une cinquantaine de naufragés, auxquels on peut ajouter au moins autant de savants fous dans leurs bunkers, soldats perdus dans la jungle, membres de sectes cachées...

Créer un personnage

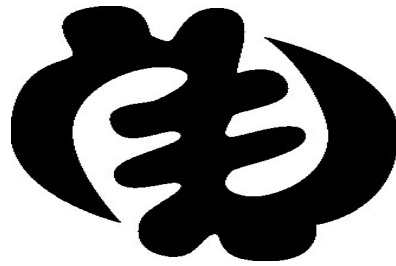
Choisissez un nom, et un **cliché** en 2 mots : médecin altruiste, philosophe inquietant, père maladroit, etc.

Répartir 6 points entre les attributs : **destinée, compétence, influence**.

Évolution

En début d'épisode, le scénariste récupère tous ses points de **destinée**.

En fin d'épisode, le scénariste rajoute un point à un attribut de son personnage, et choisit un autre joueur, qui bénéficiera aussi de cette promotion.



Résolution d'actions

Pour réussir une action, il faut lancer un dé à six faces et faire un chiffre inférieur ou égal au score concerné :

- **influence** pour persuader un figurant important ou un groupe
- **compétence** pour le reste

Si l'action est en accord avec le **cliché** du personnage, on peut lancer deux dés et garder le plus intéressant des deux.

Destinée

Un personnage peut dépenser un point de **destinée** pour imposer au scénariste un retournement de situation : succès ou échec automatique d'une action, mort d'un figurant gênant, apparition ou disparition d'un élément important, etc.

Oppositions

En cas d'opposition entre deux joueurs, c'est celui qui réussit et qui fait le jet de dé le plus élevé qui l'emporte.

On ne peut pas y dépenser de **destinée**.

Aventures sur l'île

Les aventures se divisent en épisodes d'une heure. Bien entendu, sur cette heure, il n'y a que 45 minutes utiles, si on ne compte pas les pauses bière ou pipi.

Scénariste

Chaque épisode aura un maître du jeu différent, que l'on surnomme scénariste.

Il est déterminé par tirage au sort, ou autre méthode décidée par les joueurs...

Saison

Au bout de 10 à 25 épisodes, c'est l'épisode final de saison (ou de demi-saison).

Il dure le double d'un épisode normal, et devra comporter la mort d'au moins un personnage. Le joueur concerné pourra ressusciter son personnage au début d'un épisode ultérieur ou créer un nouveau personnage, disposant d'une quantité de points d'attributs égal à celui du personnage défunt. Ce nouveau personnage pourrait être un figurant qui a pris de l'importance dans la saison.



Digressions narratives

Un scénario se déroulera généralement sur l'île, avec des péripéties qui seront menées par le scénariste de l'épisode.

Le scénariste peut également faire des digressions pour raconter l'avenir ou le futur de son personnage, voire y faire intervenir un personnage joueur. En dépassant un point de **destinée**, un joueur peut y imposer son personnage.

Un épisode doit comporter une seule analepse ou prolepse, éventuellement découpée en plusieurs scènes.

Analepse

Une analepse est un récit qui se déroule dans le passé, avant l'arrivée du personnage sur l'île mystérieuse.

Prolepse

Une prolepse est un récit qui se déroule dans le futur, après le départ du personnage de l'île mystérieuse.

Des personnages peuvent y mourir...

Rêve

Une digression peut être un rêve, et mélanger librement passé et futur !

Poubelle !

Les joueurs peuvent voter de recommencer une scène ratée ou illogique.

Philippe Tromeur, 16 décembre 2008